戦術シミュレーション

銀河英雄伝説

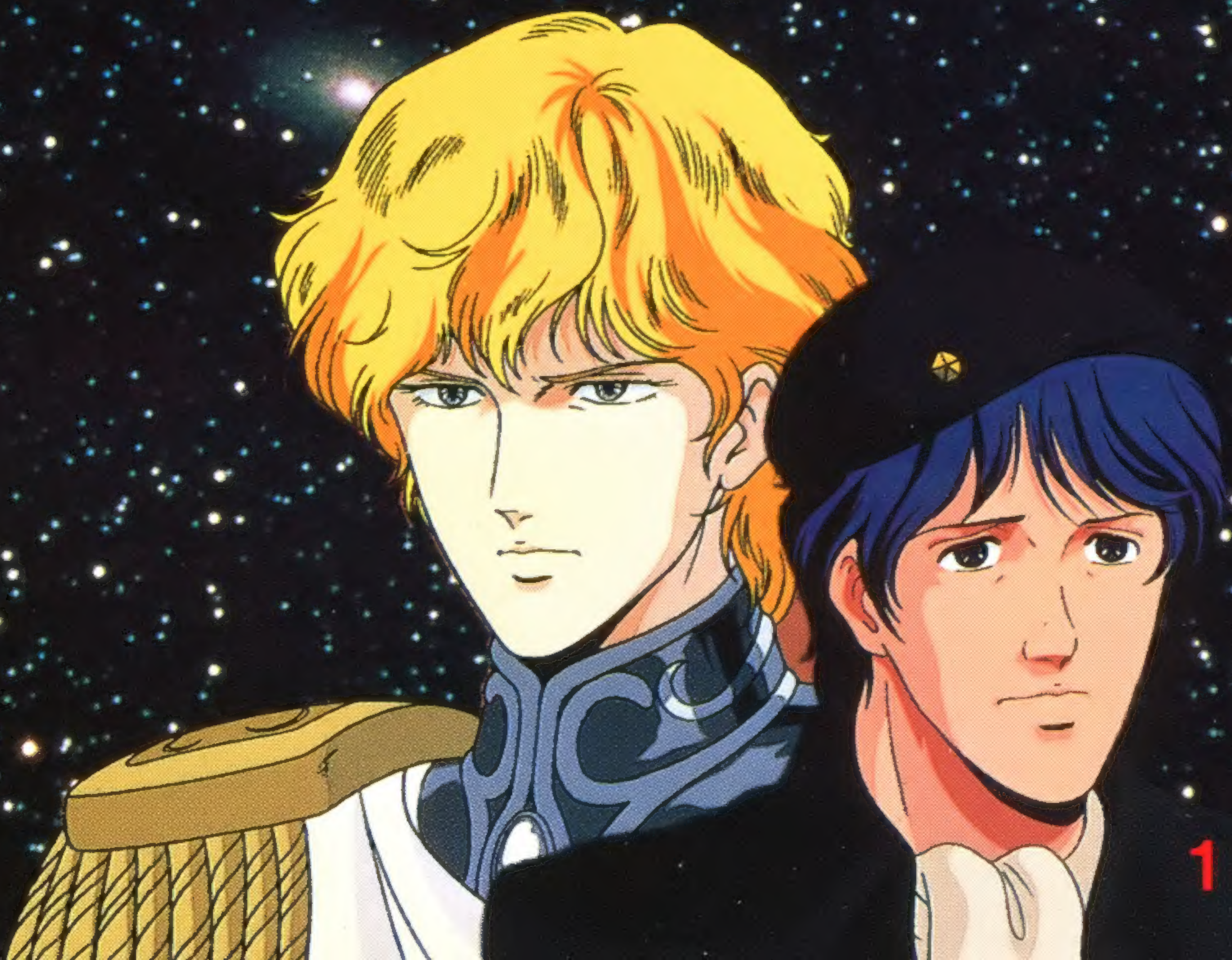
取扱説明書

SHVC-GE

スーパーファミコン®

もくじ

ごあいさつ

このたびは『銀河英雄伝説』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取扱方法、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

序章

人々は地球を離れ、銀河を第二の故郷としていた。人は銀河の星で生まれ、そして死んでいった…。新しい星では、希望に燃えた人々が自らの力で国を育てようと命をかけた。しかし、時の流れが人々の希望とその力を奪い去り、人々はより大きな力を望むようになった。

銀河に、一人の男が現れた。ルドルフ・フォン・ゴールデンバウム。彼は人々の英雄となった。一兵士から少将までなった彼は、軍をやめ政治の道へと進んだ。人々は喜んでルドルフに従った。

宇宙暦310年。彼は自らを銀河皇帝としこの年を帝国暦1年とした。ゴールデンバウム王朝が始まったのだ。しかし、時がたちルドルフは独裁者へと変わっていった。ルドルフは、貴族中心の政治を行い、彼と帝国へ反発するもの達を捕えていった。人々はルドルフと帝国、そしてその軍隊に従う他はなかった。ルドルフの死後も歴代の皇帝による独裁は続き、人々の反発は高まった。しかし、帝国の政治に反発する人々は、捕えられ辺境の惑星へと送られてしまった。

帝国暦164年。アルタイル星系の人々はハイネセンと共に、ドライアイスで船を造り、帝国から逃げ出した。彼らは帝国軍を振り切り、だれも訪れた事のない宙域を目指し、銀河の奥へと進んでいった。それは、つらく長い旅だった…。

ハイネセンを始め多くの人々を失ったすえ、新しい惑星を見つける事ができた彼らは、辿り着いた惑星をハイネセンと名付け、自由惑星同盟を建国した。

宇宙暦527年、帝国暦218年の事だった…。

宇宙暦640年、帝国と同盟は初めての戦闘を行った。それは、長く続く戦いの始まりでもあったのだった。

それ以来、帝国と同盟の戦闘は続けられていった。しかし、長い戦闘の間に生まれたものもある。フェザーン自治領であ

る。地球出身のレオポルド・ラープが帝国皇帝にはたらきかけ認めさせたもので、これは帝国と同盟の間に位置していた。帝国と同盟は、このフェザーンを通してのみ、政治的なつながりを持っていたのだった。

長い戦いの歴史の中で、帝国に英雄が生まれた。ラインハルト・フォン・ローエングラムである。彼が10歳の時、貧しい貴族であった彼の父は、金と引き換えに娘のアンネローゼを皇帝に渡してしまったのだ。軍人となったラインハルトは、彼自らの力と皇帝のもとにいる姉アンネローゼの力により、昇進を続けた。そしてまた、ラインハルトの友であるジークフリート・キルヒアイスも、彼を助け昇進していった。彼の望みは、姉を奪った皇帝とゴールデンバウム王朝を倒すこと。そして、自らが皇帝となることだった。

同盟にも一人の英雄が生まれていた。ヤン・ウェンリー。親を亡くしていたヤンは、ただで歴史を学ぶために仕方なく軍に入った。そのままであれば、歴史に名をとどめることはなかったであろう。しか

し彼は、惑星エル・ファシルで英雄になってしまったのだ。ヤンは、帝国軍に囲まれた惑星からリンチ司令官の艦隊をおとりにして、人々を脱出させた。同盟政府は、帝国の捕虜となってしまったリンチの事を隠すため、ヤンを英雄にまつり上げてしまった。

ヤンは帝国との戦闘において奇策を用い、同盟を勝利へ導いていった。彼は『ミラクル・ヤン』と呼ばれ、同盟でも数少ない20代の司令官となっていた。

銀河の歴史は英雄達の手によって動きを早め、多くの人達を巻き込んでいった。

そして今、同盟と帝国に現れた2人の英雄が銀河を駆け巡り始めた…。

銀河帝国

●ラインハルト・フォン・ローエングラム
Reinhard von Lohengramm

宇宙暦776年／帝国暦467年、ゴールデンバウム王朝銀河帝国の下級貴族の子として生まれる。本名ミューゼル。その政戦両略における天性の才能をもって、ローエングラム伯爵家の家督を継ぎ、帝国内での権力の階段を登り詰める。

●グリューネワルト伯爵夫人アンネローゼ
Gräfin von Grüne wald

ラインハルトの姉。15才の時、皇帝フリードリヒ四世の後宮に納められて寵愛を得、グリューネワルト伯爵夫人の称号を受ける。

●ジークフリード・キルヒアイス
Siegfried Kircheis

ラインハルトの幼いころからの親友。いわばその半身とも言える。武将としての才を発揮し、つねにラインハルトを支え続ける。

●ウォルフガング・ミッターマイヤー
Wolfgang Mittermeyer

親友ロイエンタールと共に帝国軍の双壁と称される名将。その用兵のスピードに並ぶ者はなく「疾風ウォルフ」の異名を持つ。

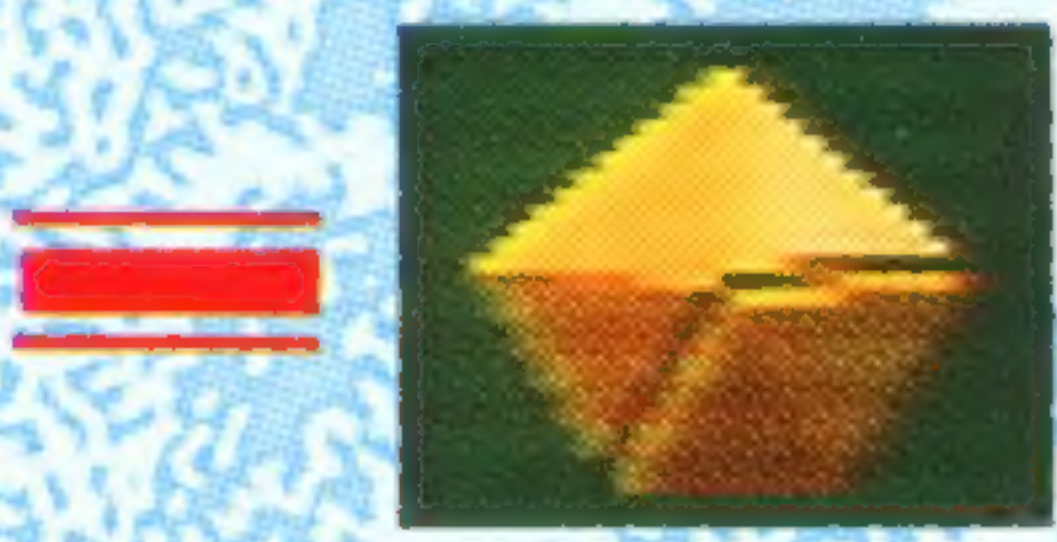
●オスカー・フォン・ロイエンタール
Oskar von Reuental

ミッターマイヤーと並び称される名将。智勇のバランスという点ではラインハルトやヤンすら凌ぐと評される。白兵戦にも長けている。

●ウィリバルト・ヨアヒム・フォン・メルカッツ
Willibald Joachim von Merkatz

老練で充実した手腕を持つ名将。副官の説得でのちに同盟に亡命。ヤンのもとで中将待遇の客員提督として、顧問を務める。

●パウル・フォン・オーベルシュタイン
Paul von Oberstein

ラインハルト参謀として主に政争面での補佐をする、いわばダークサイドを支える人物。主君に対しても辛辣で、私利私欲をこととしない。

自由惑星同盟

●ヤン・ウェンリー
Yang Wenli

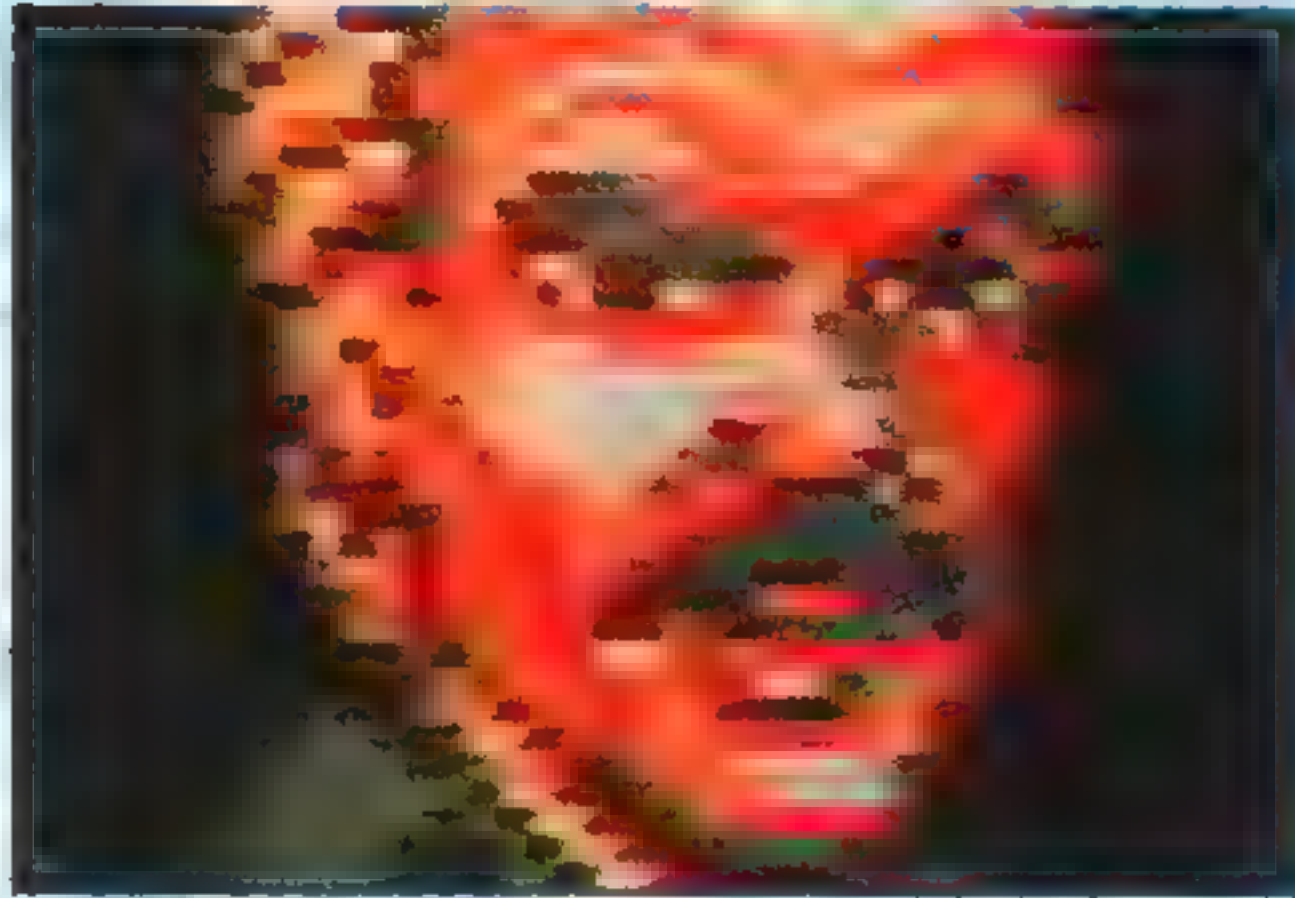
宇宙暦767年、自由惑星同盟の商人の子として生まれる。その戦略的才幹はラインハルトをも凌ぐほどであり、数々の武勲により「魔術師ヤン」、「奇跡のヤン」などと呼ばれ、元帥にまでなる。

●ユリアン・ミンツ
Julian Minci

軍人の子として生まれるが孤児になり、ヤンの被保護者となる。射撃・格闘技・操縦・戦略などにひとかたならぬ才能を持っている。

●フレデリカ・グリーンヒル
Frederica Greenhill

同盟軍参謀長グリーンヒル大将の娘。驚異的記憶力の持ち主で、ヤンの優秀な高級副官として事務的勤勉さに欠けるヤンを良く補佐する。

●エドウィン・フィッシャー
Edwin Fischer

ヤン艦隊副司令官。艦隊運営に名人芸を発揮し、ヤンの立案する作戦を実行段階で成功させている陰の功労者である。

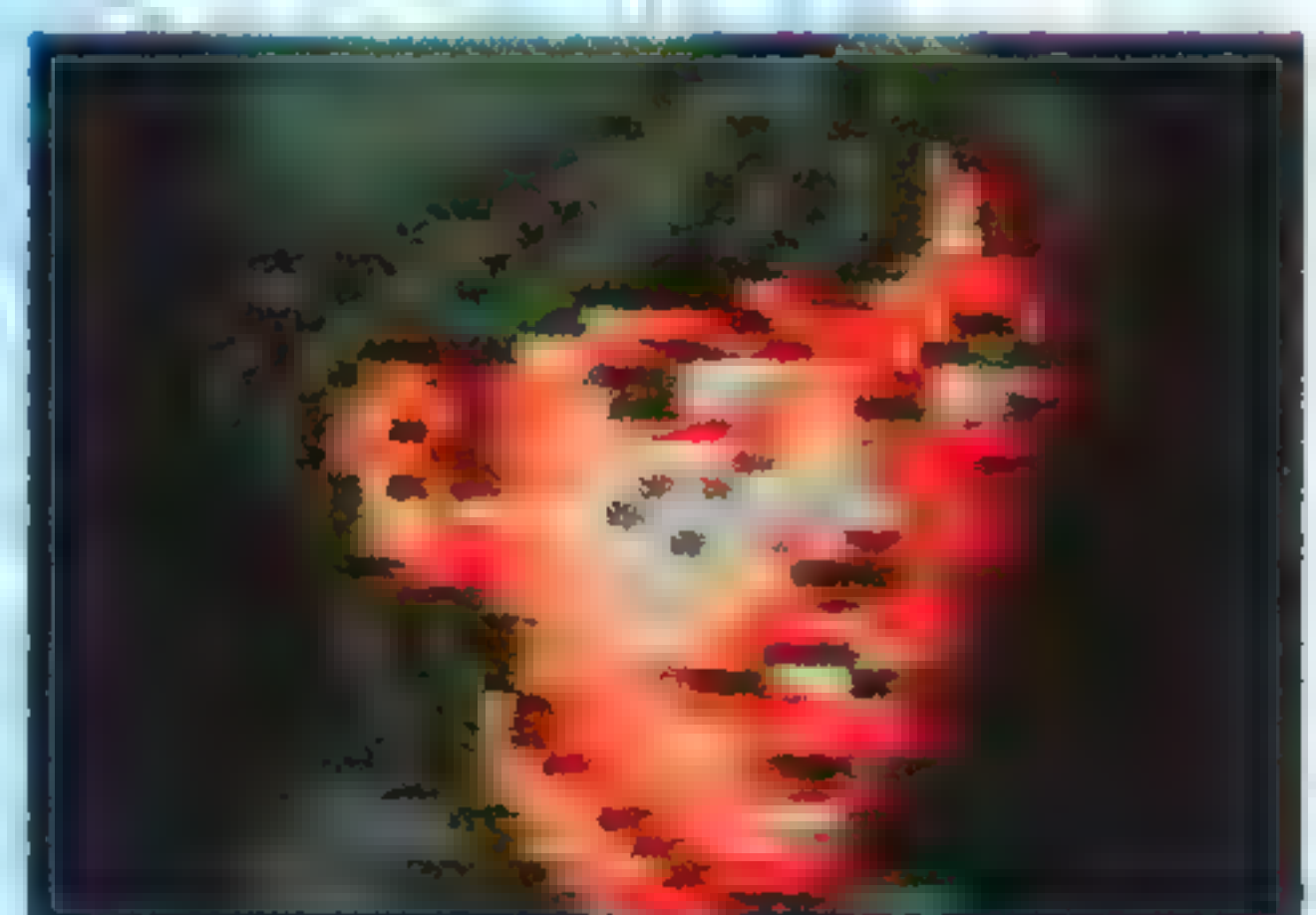
●ワルター・フォン・シェーンコップ
Walter von Schenkopp

帝国からの亡命者の子弟で構成される「薔薇の騎士（ローゼン・リッター）」連隊の隊長。白兵戦に於ては、最強と言われる。

●アレキサンドル・ビュコック
Arexandor Bucock

同盟軍の宿将。第５艦隊司令官から宇宙艦隊司令長官。敬愛すべき老将で、「頑固じいさん」などと言われるが、ヤンの良き理解者である。

●ダスティ・アッテンボロー
Dusty Attenborough

ヤン艦隊の分艦隊を預かる提督。戦略家・用兵家としても非凡な才能を持ち、別動艦隊でヤンの戦術を支えている。

星系図1

【帝国・同盟領】

異常な重力場の密集するなかに存在する安全地帯。帝国と同盟を結ぶルートは、ここととフェザーンのみである。

イゼルローン回廊

宇宙暦527年（帝国暦218年）に成立。銀河帝国の専制政治に反乱を起こした共和主義者たちが、半世紀にわたる苦難のすえに建国。

フェザーン自治領

フェザーン回廊のなかにある。帝国と同盟の中間に位置する商業貿易国家。

イゼルローン要塞

銀河帝国の重要な軍事拠点である要塞。直径60キロにもおよぶ、人工惑星である。

オーディーン

宇宙暦310年、ルドルフ・フォン・ゴールデンバウムが銀河帝国を興しゴールデンバウム王朝・銀河帝国皇帝ルドルフ一世となる。

帝国領

フェザーン回廊

異常な重力場の密集するなかに、存在する安全地帯。帝国と同盟を結ぶルートは、ここととイゼルローンのみである。

星系図2

【イゼルローン回廊・フェザーン回廊周辺】

宇宙暦796/帝国暦487
シナリオ1
【アスターテ会戦】

アスターテ

同盟領

ハイネセン

宇宙暦797/帝国暦488
シナリオ2
【リップシュタット戦役】

ハイネセン

フェザーン回廊

宇宙暦796/帝国暦487
シナリオ1
【イゼルローン要塞攻略】

宇宙暦798/帝国暦489
シナリオ2
【ガイエスブルグ要塞戦】

イゼルローン要塞

フェザーン自治領

基本操作

※2Pモードでプレイする場合でも、操作方法は同じです。

■タイトル／オープニング

Aボタン→オープニングキャンセル
（デモ時はメッセージ送り）

スタート→オープニングキャンセル

■設定画面

Aボタン→決定

Bボタン→キャンセル

十字ボタン→選択

■作戦説明

Aボタン→メッセージ送り

■作戦会議画面

Aボタン→決定、メッセージ送り

Bボタン→キャンセル

十字ボタン→選択

■戦闘画面

Aボタン→決定

Bボタン→キャンセルおよび前画面に戻る

Xボタン→分艦隊情報（Bボタンで戻る）

Yボタン→攻撃エリア情報（Bボタンで戻る）

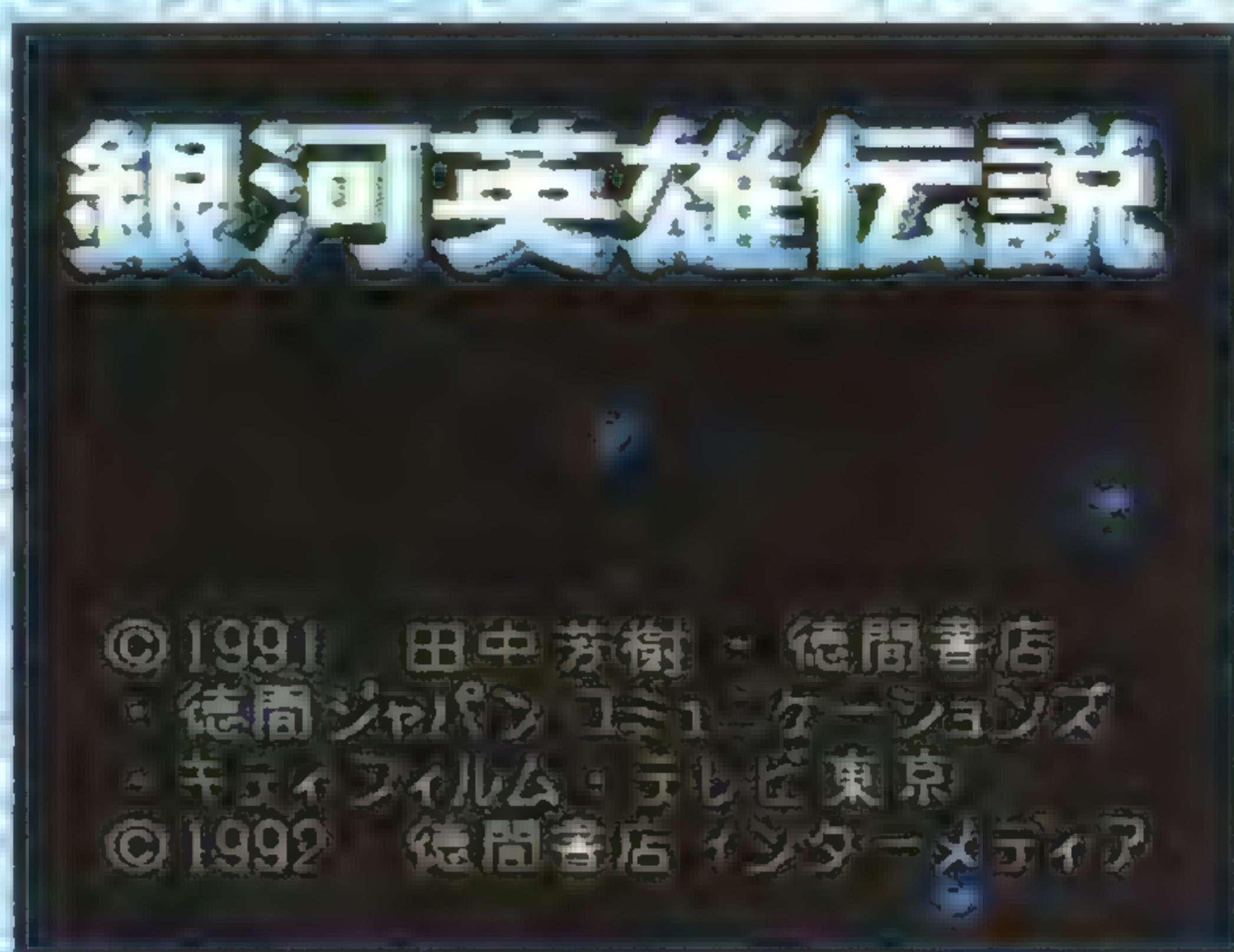
十字ボタン→選択

スタート→オート解除

※セレクト、L、Rボタンは使用しません。

ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにするとオープニングデモが始まります。デモが終わると自動的にタイトル画面に変わりますが、デモをキャンセルする場合はスタートボタンを押してください。

タイトル画面で、Aボタンもしくは再度スタートボタンを押すと、ゲームを始める前の初期設定画面に変わります。

設定画面

設定画面では次の項目が設定できます。十字ボタンで選択、Aボタンで決定してください。すべての設定がすんだら、YESを選んでください。NOを選べば、初めからやり直せます。

■LOAD

『銀河英雄伝説』では、ゲーム途中の内容を同時に2つまでセーブしておくことができます。セーブされたデータがある場合は、ロードを選択後データ番号を選択してください。

■NEW

初めてプレイする場合は、NEWを選択してください。

■プレイヤー数

1プレイか2プレイ（対戦）のどちらで行うか、プレイヤー数を選択します。

■プレイヤーのキャラクタ

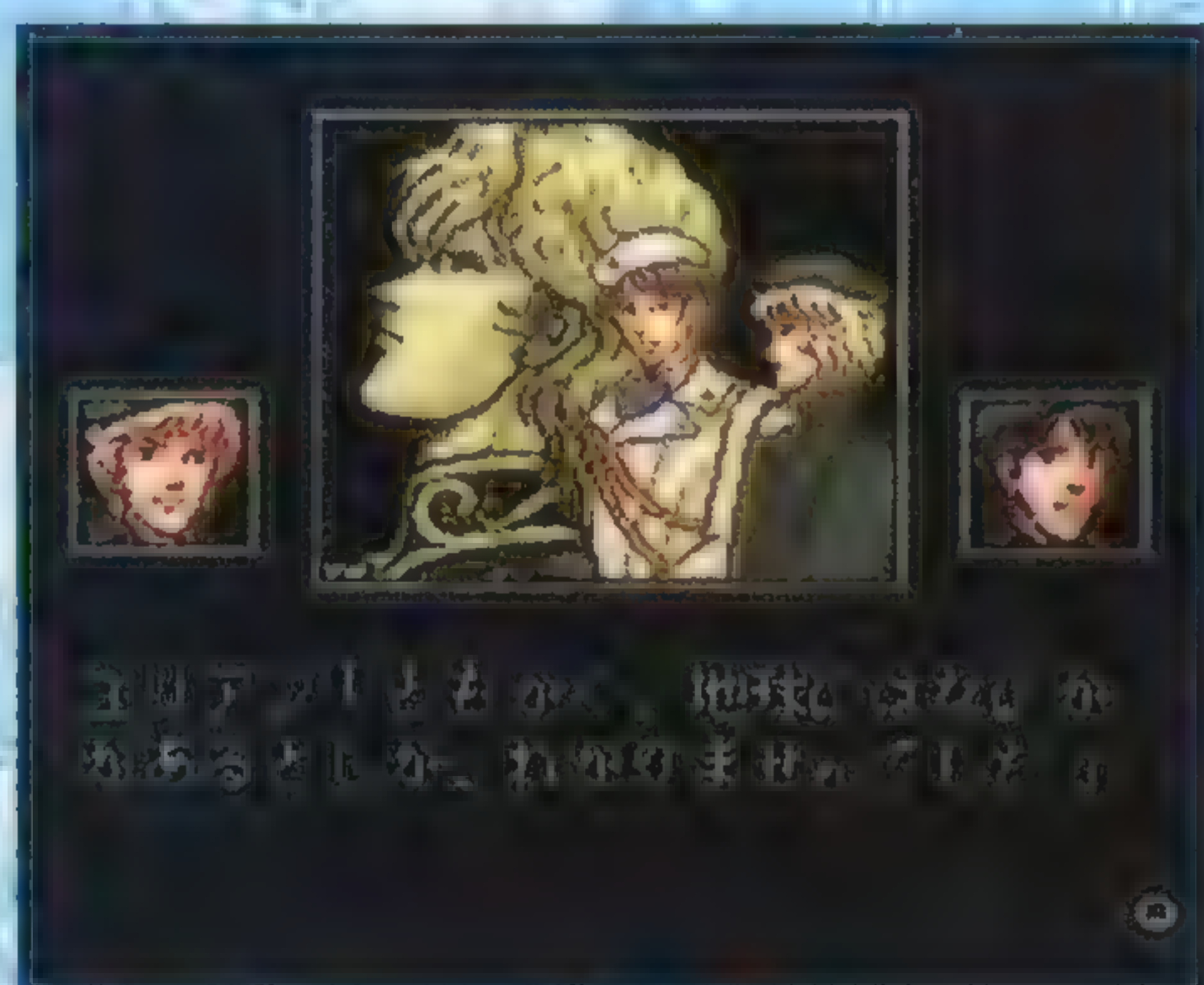
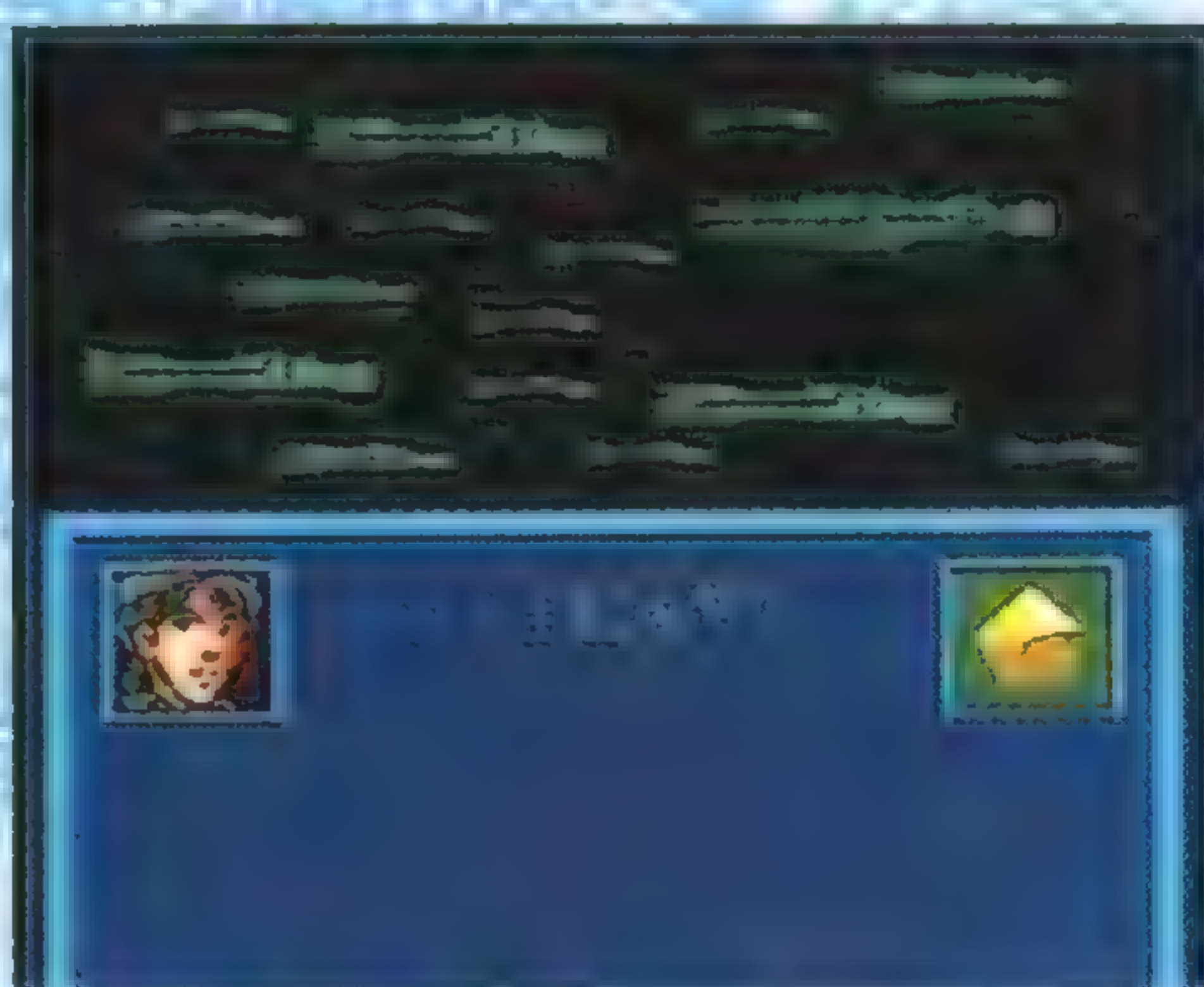
プレイヤー1のキャラクタを、選択します。2プレイの場合は、プレイヤー1を選択すると自動的にプレイヤー2が選択されます。

■シナリオ

年代別に用意された3つのシナリオから、プレイをするシナリオを選択します。

シナリオ

『銀河英雄伝説』では年代順に3つのシナリオが用意されていて、どのシナリオからでも始めることができます。各シナリオはタイトル画面から始まり、実際にシミュレートによる戦闘を行う“戦闘イベント”と、グラフィックとメッセージによってシナリオが進む“シナリオイベント”で構成されています。イベントがすべて終了すると、エンディングに入りシナリオクリアです。

■シナリオイベント

■戦闘イベント

■シナリオ1・イベント構成

ここにあげているのはシナリオ1の構成ですが、2～3と各シナリオごとにそれぞれ構成が変わっていきます。

シナリオ１「永遠の夜の中で」

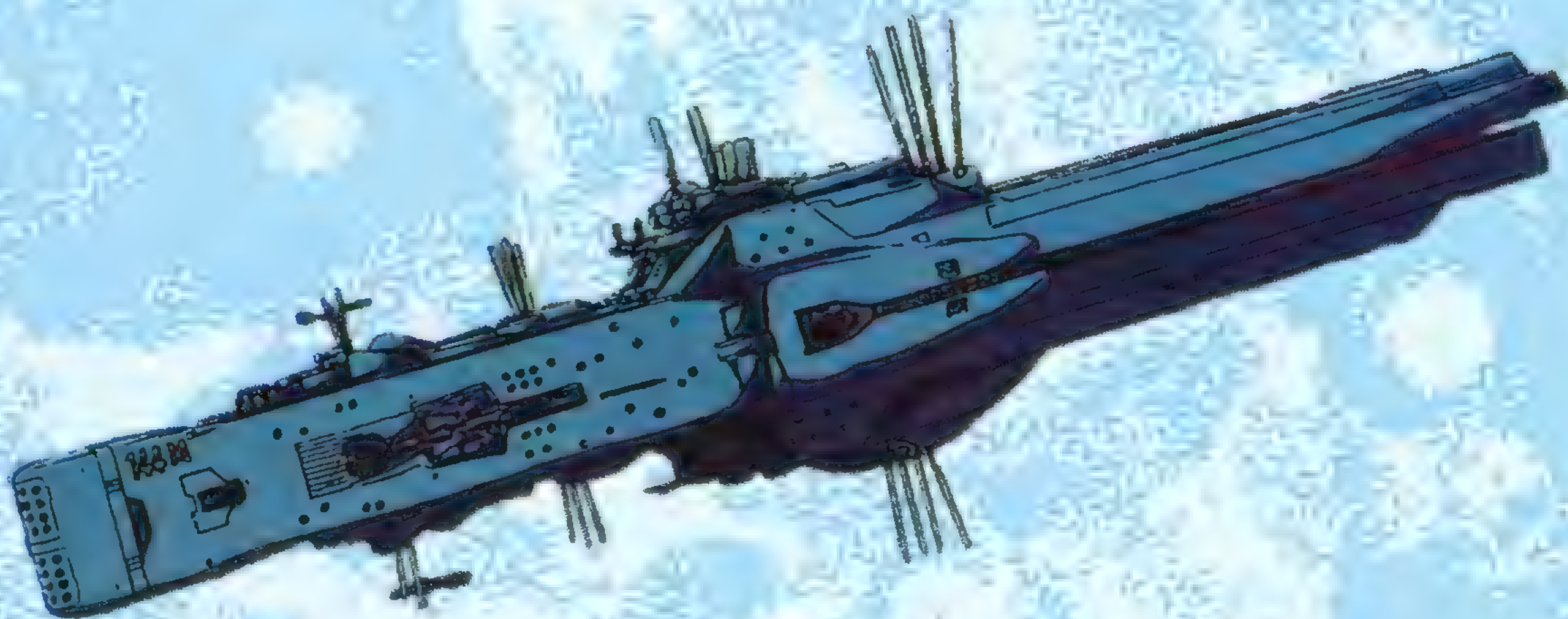
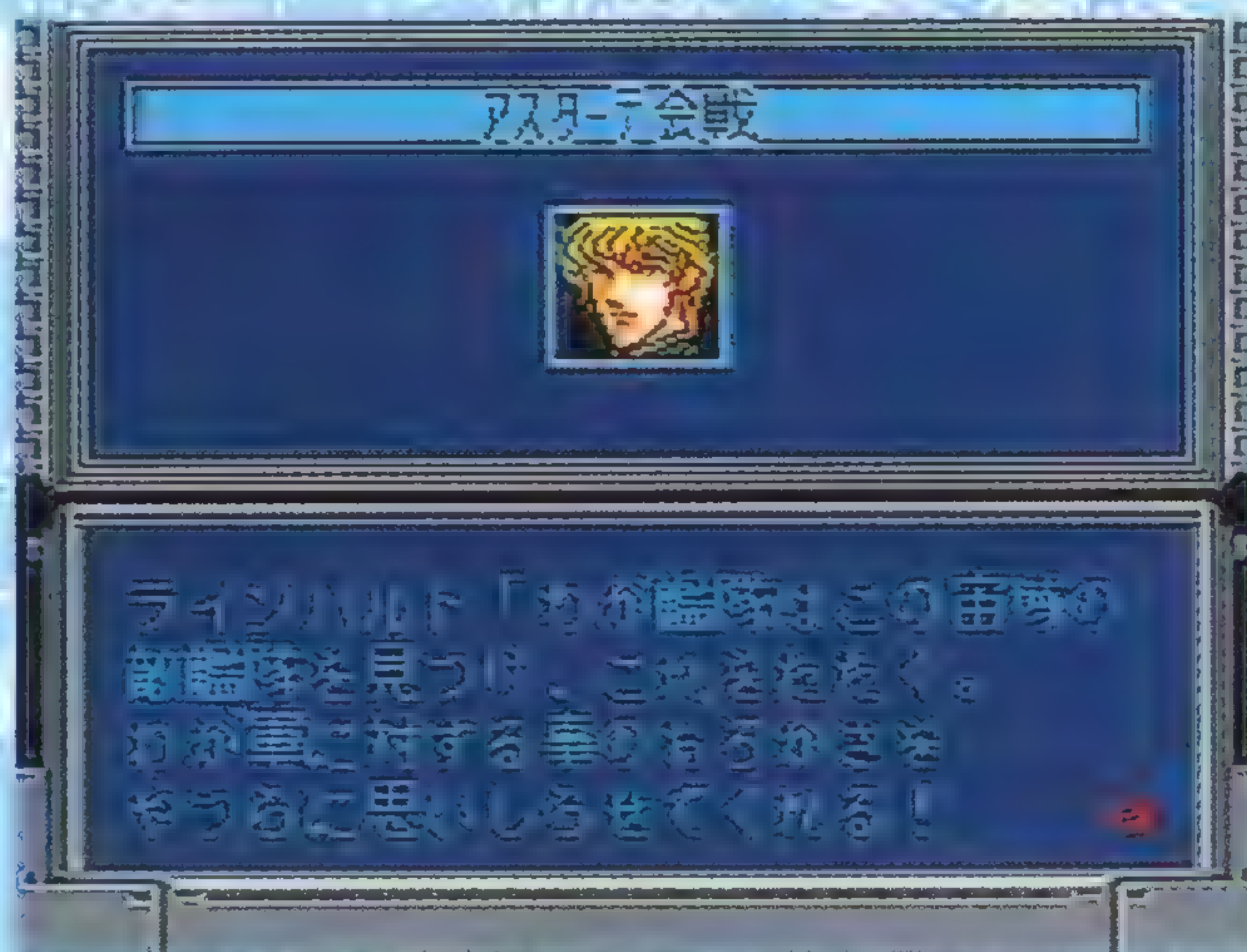
説明	フロー
シナリオのタイトルが表示されます。	シナリオ１ タイトル
戦闘イベントです。戦闘の途中からゲームがスタート。プレイヤーが戦闘をシミュレートします。	アスターテ会戦 （戦闘イベント）
シナリオイベントです。実際のシミュレートはなく、グラフィックとメッセージで進みます。	イゼローン要塞攻略 （シナリオイベント）
戦闘イベントです。戦闘の途中からゲームがスタート。プレイヤーが戦闘をシミュレートします。	アムリッツァ星域会戦 （戦闘イベント）
エンディング画面としてシナリオ１中の画面が映され、メッセージで歴史への影響を表示します。	シナリオ１ エンディング

終　了

作戦説明画面

設定が終了すると、作戦説明画面になります。これから行われる作戦内容と、勝敗の条件が説明されます。１プレイの時は、選んだキャラクタ側の作戦のみですが、２プレイの時は、両方の作戦が説明されます。ここで説明される内容は、実際に戦闘を進める上でとても重要ですから、忘れてしまわないようにメモなどを取っておきましょう。

メッセージがすべて終了すると、いよいよ戦闘開始です。

BATTLE AN ACTION
戦闘開始（せんとうかいし）

作戦会議画面

戦闘時の各艦隊の配置は、シナリオスタート時にすでに決定されています。

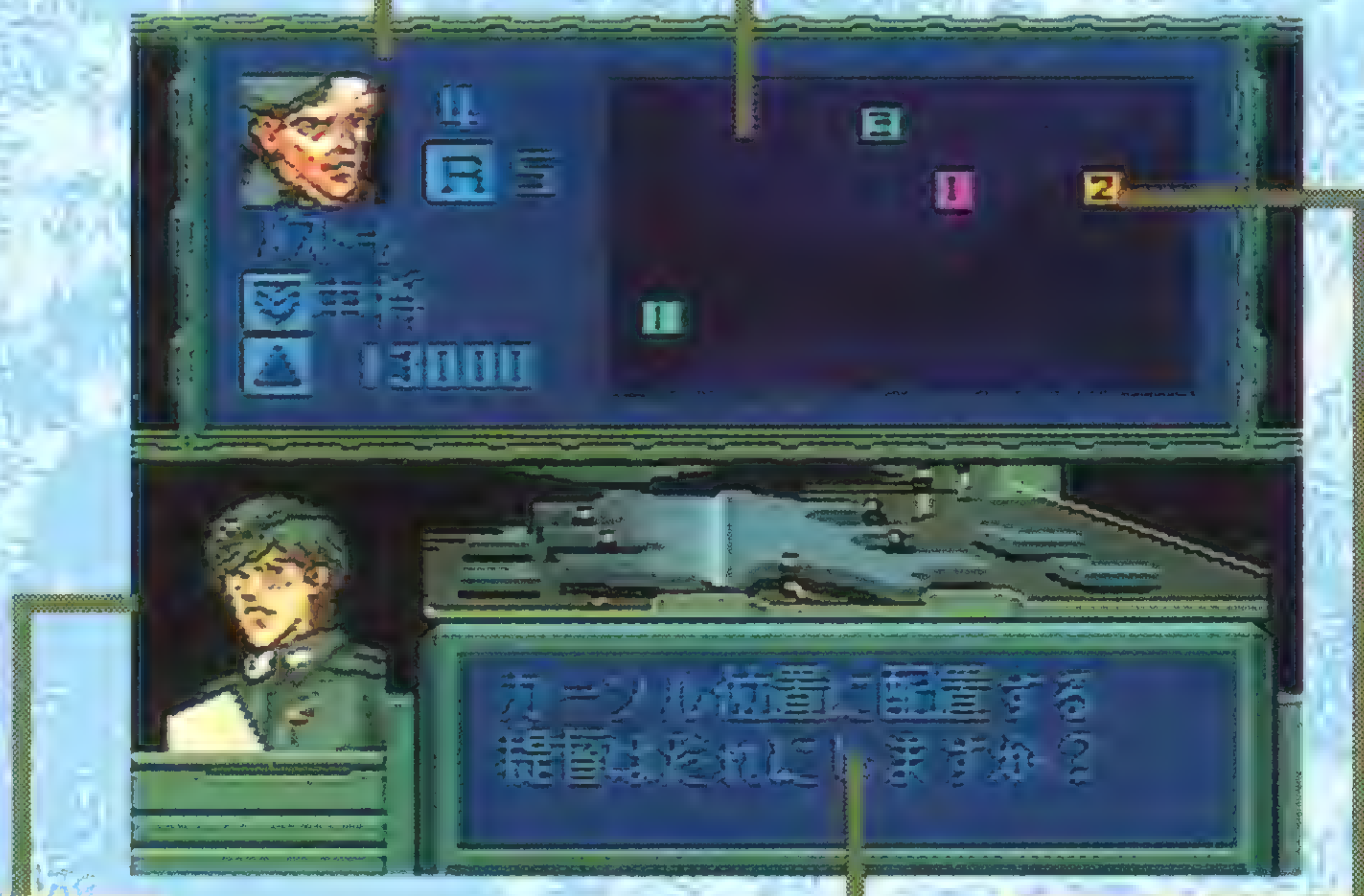
ここでは、全体マップ上に配置されている各艦隊に乗せる艦隊・分艦隊指令官を選択・配置します。

●艦隊命令画面（サブコマンド）

提督・艦隊データ

選択できる提督のデータを表示

全体マップ

戦場となる星域の状態と、艦隊の位置を表示

副官

同盟・帝国のどちらか、現在ターンを進行している側の副官を表示

艦隊表示

メッセージ用コンソール

■艦隊司令官配置

現在使用できる提督は、左上にデータと共に表示されます。十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。もし、変更をしたい場合には、Bボタンでひとつ前に戻ることができます。

すべての配置が済んだら、YESを選択。NOを選択すると、始めに戻ります。

●提督ステータス（作戦会議）

提督　名前　階級　ランク　艦数

■分艦隊司令官配置

艦隊司令官の配置が済んだら、次に分艦隊の司令官を配置します。艦隊は、この分艦隊が集まって構成されています。

ここでの操作も、艦隊司令官の時と同じように十字ボタンにより選択（一般将校しか残っていない場合は画面は変わらない)、Aボタンで決定します。もし、変更をしたい場合には、Bボタンでひとつ前に戻ることができます。

すべての配置が済んだら、YESを選択。NOを選択すると、始めに戻ります。

●司令官配置画面（作戦会議）

分艦隊司令官データ

分艦隊配置

艦隊司令官データ

戦闘画面

■初期戦闘画面

作戦会議が終了すると、いよいよ戦闘に突入しますが、作戦実行の順序は戦況によって異なります。行動は、まず“大隊”“艦隊”“システム”“終了”の4つのメインコマンドの選択から始めます。操作は十字ボタンで選択後、Aボタンで決定してください。もし、間違った場合はBボタンでキャンセルしてください。

●メイン戦闘画面

メインコマンド【大隊】

大隊コマンドを実行すると、艦隊名や提督名、総艦数といった自軍の大隊情報を見ることができます。

●大隊ステータス（メインコマンド）

メインコマンド【艦隊】

艦隊コマンドで、それぞれの艦隊に命令を与えることができます。ここでの指示通りに実際の戦闘シミュレーションが行われます。

メインコマンド画面で艦隊コマンドを選択すると、命令を与える艦隊の選択になります。十字ボタンで艦隊を選びAボタンで決定してください。艦隊命令画面のサブコマンドが表示されます。

●艦隊命令画面（メインコマンド）

現在選択されているコマンドを表示

【攻撃】

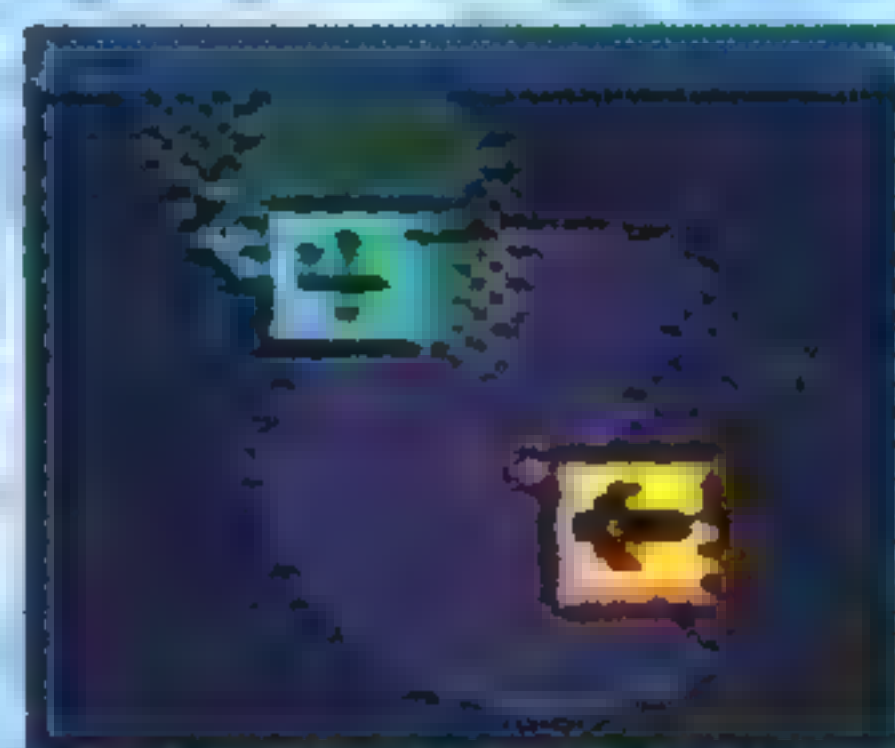
攻撃コマンドを選択すると艦隊戦を行います。艦隊戦の攻撃方法には3つのエリアがあり、状況によって使い分けます。エリアとは、艦隊の隊形によって変化をする攻撃範囲を言います。

【全天】

全ての方向に向けて攻撃

【集中】

真正面の敵に集中して攻撃

【前方】

前方の敵全体に対して攻撃

攻撃エリア表示

通常攻撃エリア

このエリア内で敵と遭遇すると、かならず戦闘に入る

準攻撃エリア

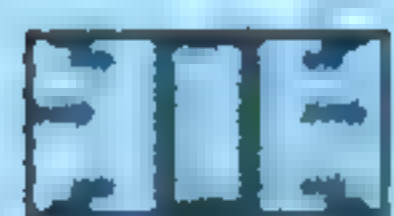
このエリア内では、戦闘に入らないこともある

非攻撃エリア

この位置では、攻撃も反撃もない

【防御】

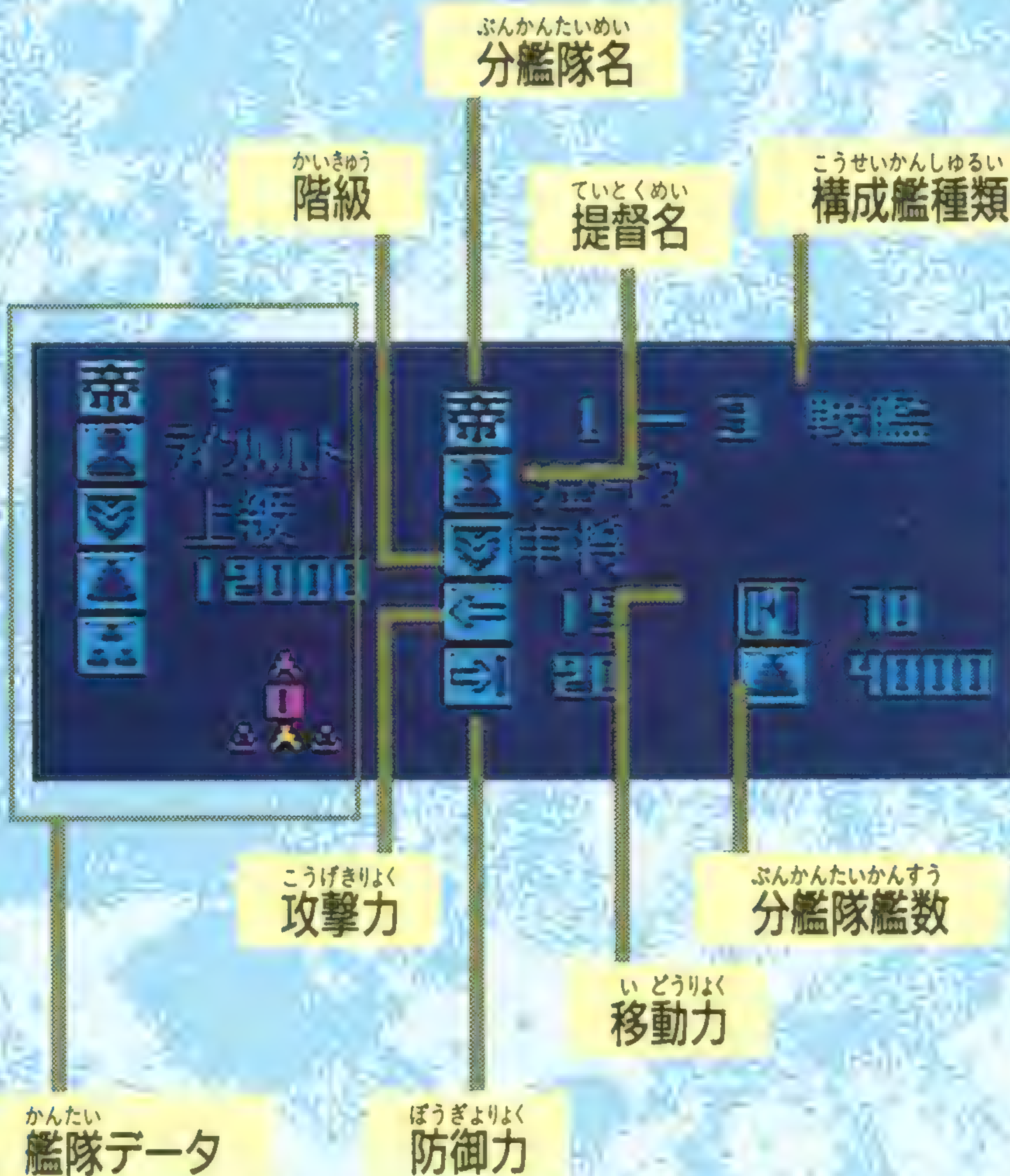
防御コマンドを選択すると、「退却」「待機」の2つの行動がとれます。ただし、「退却」は、作戦説明で表示された残存艦隊数にならない限りは、実行できません。

【退却】

この宙域から艦隊を退却させるコマンドで、画面外に出るといなくなる。ただし、退却は作戦説明で表示された残存艦隊数にならない限り、拒否される。

【待機】

次の移動命令が出るまで、艦隊はその場で絶対待機となる。

【分離】

分離コマンドは、艦隊の中から分艦隊を分離するときに使います。分離コマンドを選択した後、十字ボタンで分離する分艦隊を決定してください。分離された分艦隊は、一個艦隊として別行動することができます。ただし、艦隊数がマックス（最大数）の時や、艦隊に1分艦隊しか存在しない時は分離できません。

【合流】

合流コマンドでは、艦隊同士の合流を行います。十字ボタンで合流させる艦隊を選択、Aボタンで決定します。

ただし、以下の状態では合流はできません。

●分艦隊数がマックス（最大数）の時

分艦隊数はマックスが決まっています。合流した時の数がマックスを越えてしまう場合は拒否されます。

●合流させたい艦隊が合流可能宙域にいない時

合流させるには、艦隊同士が接近した宙域にいる必要があります。

●両艦隊の司令官の階級が合わない時

合流させたい艦隊の司令官が、もう一方の艦隊司令官より階級が上の時には合流できません。

【配置】

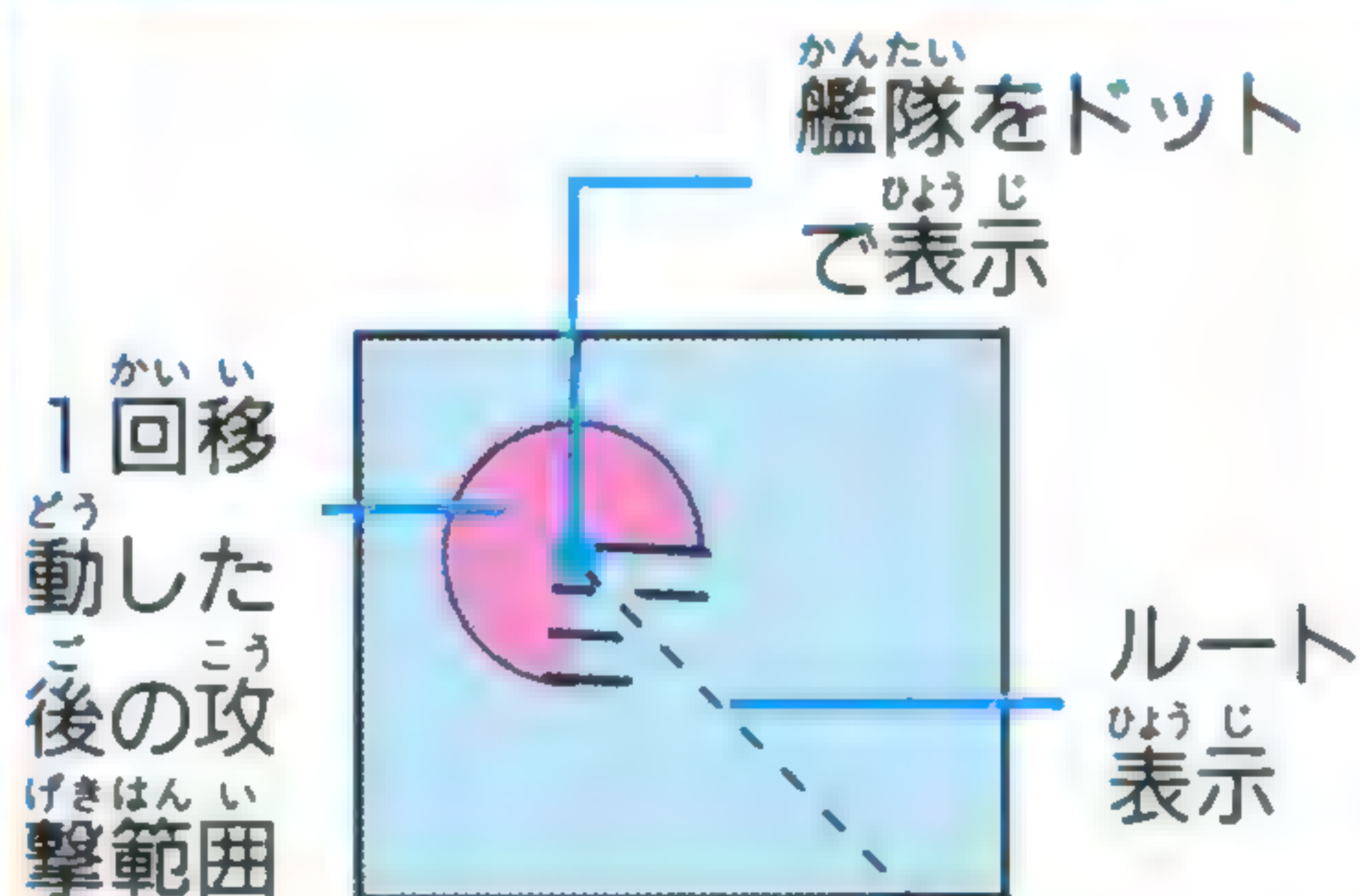
配置コマンドでは、艦隊の陣形を決定します。選択できる陣形は16パターンもあり、変化させることにより防御・攻撃力が変化します。戦闘の状況に応じて、十字ボタンの左右で選択してください。

●配置設定画面（艦隊）

【移動】

艦隊の移動は、移動コマンドで行います。移動画面上にあるカーソルを、十字ボタンで移動させて目標地点を決定します。さらに、5つの移動ルートの中から希望のルートを選択します。

一度進路を決定した艦隊は、途中で進路を変更しない限り毎ターンごとに各艦隊の移動力にもとづいた距離分移動してポイントを目指します。

●艦隊移動画面（艦隊）

SYS メインコマンド【システム】

SYS(システム)コマンドでは、システムの設定を行うことができます。

AUTO【オート】

オートコマンドをONにすると、戦闘はオートになります。この場合には艦隊への命令はコンピュータが行い、戦闘は自動的に進められます。1コンのスタートボタンを押すと、オートは解除されます。

【セーブ】

この画面で、セーブを行うことができます。セーブできるファイルは2つ用意されていますので、十字ボタンで選択、Aボタンで決定、その後YES・NOを選択してください。

【アニメ】

アニメコマンドでは、戦闘アニメーションのON・OFFが設定できます。戦闘アニメをOFFにした場合、通常戦闘時に表示されるステータスは出ませんので戦闘後必要な場合は艦隊情報で確認してください。また、戦闘アニメOFFの時でも、強制イベントがある場合には戦闘アニメに入ります。

メインコマンド【終了】

プレイヤーのターンを終了します。終了コマンドを選ぶと、YES・NO選択がでます。ここでYESを選択すると、敵のターンへと移ります。

《艦隊情報画面》

メインコマンドの「艦隊」を実行中（艦隊を選択している状態）にXボタンを押すと、“分艦隊情報”を見ることができます。

分艦隊情報【Xボタン】

分艦隊情報では、各分艦隊の状態を見ることができます。アニメーションOFFにしている時など、戦闘結果が表示されない場合に効果的です。
※十字ボタンでデータ表示をしている艦隊を変えることができます。

ルーペモード

ルーペモードでは、現在戦力情報がでている分艦隊を表示します。表示は艦隊単位なので、その分艦隊の位置や配置なども確認できます。十字ボタンの←→で分艦隊を変えることができます。

分艦隊戦力

ここには、選択されている分艦隊の現在の戦力情報を表示します。表示されている艦隊は、ルーペモードで黄色になっている艦隊の情報です。十字ボタンの←→で分艦隊を変えることができます。

メインコマンドの「艦隊」を実行中（艦隊を選択している状態）にYボタンを押すと、〝攻撃エリア情報〞を見ることができます。

攻撃エリア情報【Yボタン】

マップ上にいる、全分艦隊の攻撃エリアを見ることができます。ルーペモードでは、艦隊の配置や方向を拡大して見ることができます。
※十字ボタンでカーソルを動かせます。

ルーペモード

ルーペモードでは、全体マップ上に表示されているカーソルの位置にいる分艦隊を表示します。表示されている分艦隊は十字ボタンでカーソルを移動させることで変えることができます。

分艦隊戦力

全体マップ上に表示されているのが、各艦隊の攻撃エリアです。表示されている攻撃エリアには、敵のエリアも含まれています。十字ボタンでカーソルを移動させるとルーペモードで艦隊の配置などを見ることができます。

■戦闘アニメーション画面

全ての命令が終了して、作戦実行中に敵との戦闘状態に入るとこの画面になります。

戦闘はアニメーションで行われますが、システムの【アニメ】コマンドOFFにすることもできます。

●戦闘画面

■作戦終了画面

同盟・帝国のどちらかが目的を達成すると、作戦の終了となります。作戦終了画面では、作戦結果、被害艦数などの報告が行われます。

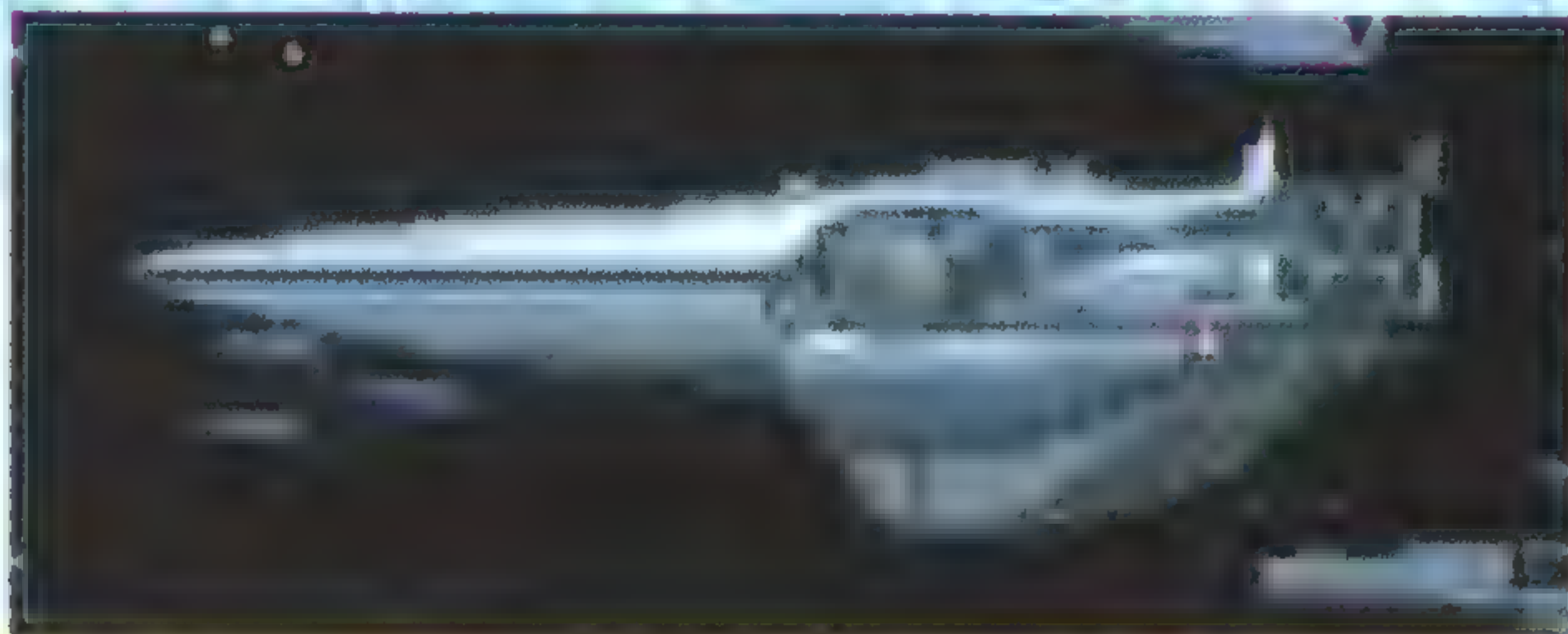
また、戦闘において死亡した提督がいた場合も、ここで報告されます。

■ゲームを途中でやめたい時

ゲームを途中で中断する時は、リセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってください。むやみに電源スイッチを切ると、セーブされている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

帝国軍旗艦

ブリュンヒルト/Brünhild

ラインハルト・フォン・ローエングラムの旗艦

全長/1,007m 全幅/264m 全高/273m(テールフィン含む) 乗員/1,171名

従来の艦とデザイン・表面処理が異なっている最新鋭艦で、砲門はすべて埋め込み式。火力は超大型戦艦にも劣らない。

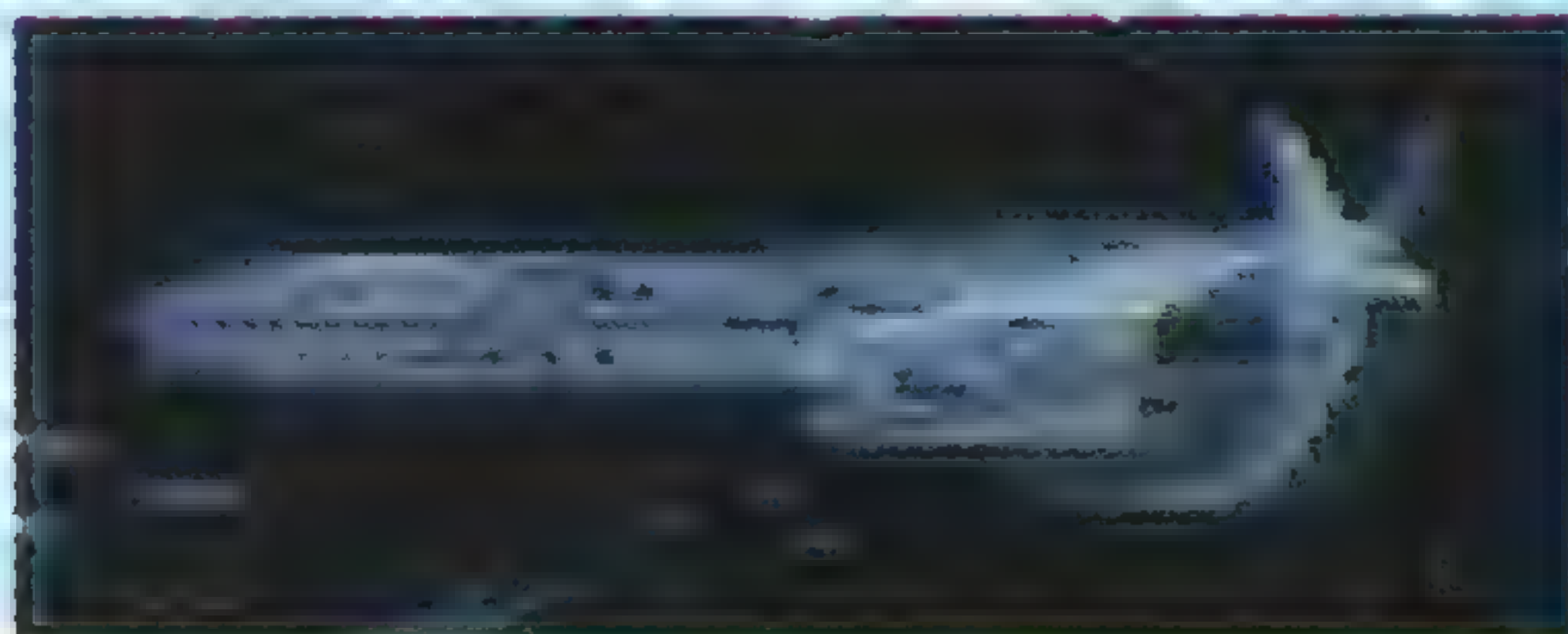
バルバロッサ/Barbarossa

ジークフリード・キルヒアイスの旗艦

全長/986m 全幅/257m 全高/231m 乗員/945名

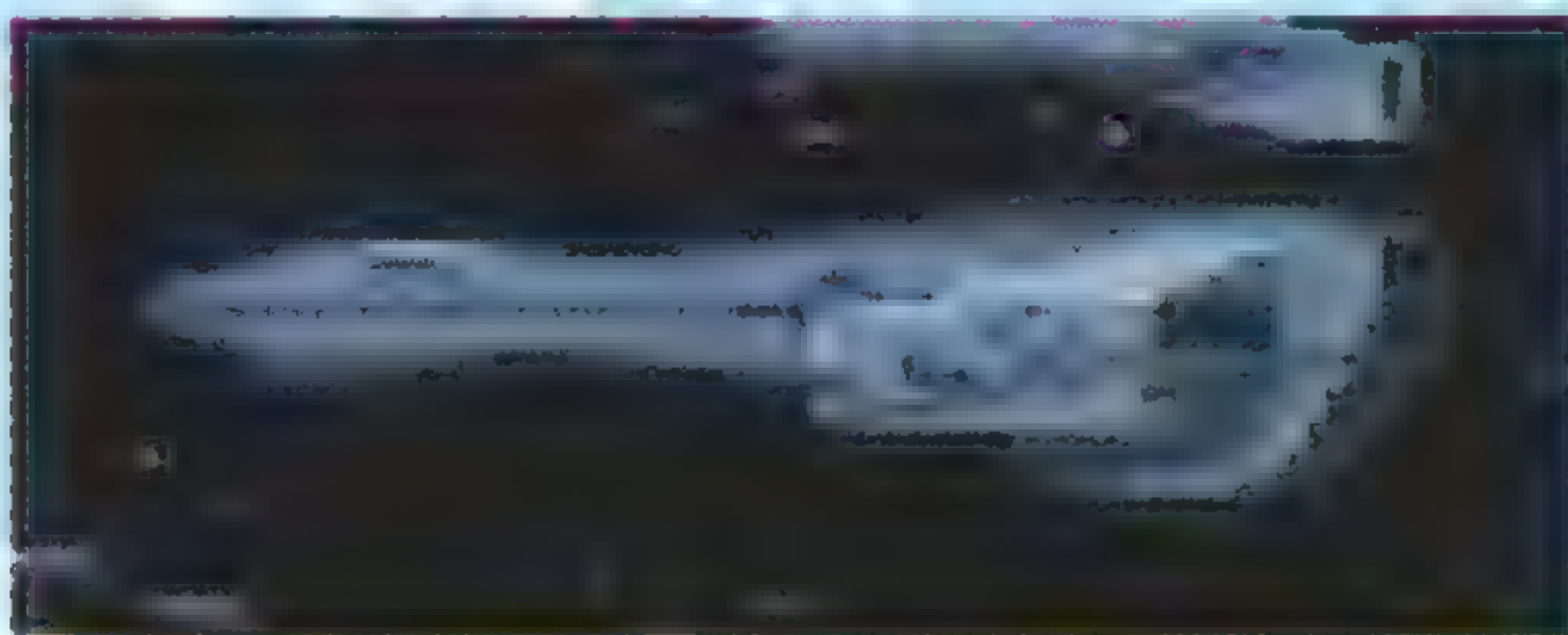
基本的には戦艦でありながら、高速戦艦に準ずる機動性を有し、索敵能力も強化されている。

人狼(ベイオ・ウルフ)/Beiowolf

ウォルフガング・ミッターマイヤーの旗艦

全長/988m 全幅/242m 全高/248m(テールフィン含む) 乗員/954名

トリスタンと同時期に開発されたため、構造は類似している。機動性に優れた艦。

トリスタン/Tristan

オスカー・フォン・ロイエンタールの旗艦

全長/979m 全幅/242m 全高/235m 乗員/944名

攻守にバランスのとれた艦。艦体にはロイエンタール提督のマークである、白と青のラインをペイントしてある。

王虎(ケーニヒス・ティーゲル)/Königs Tieger

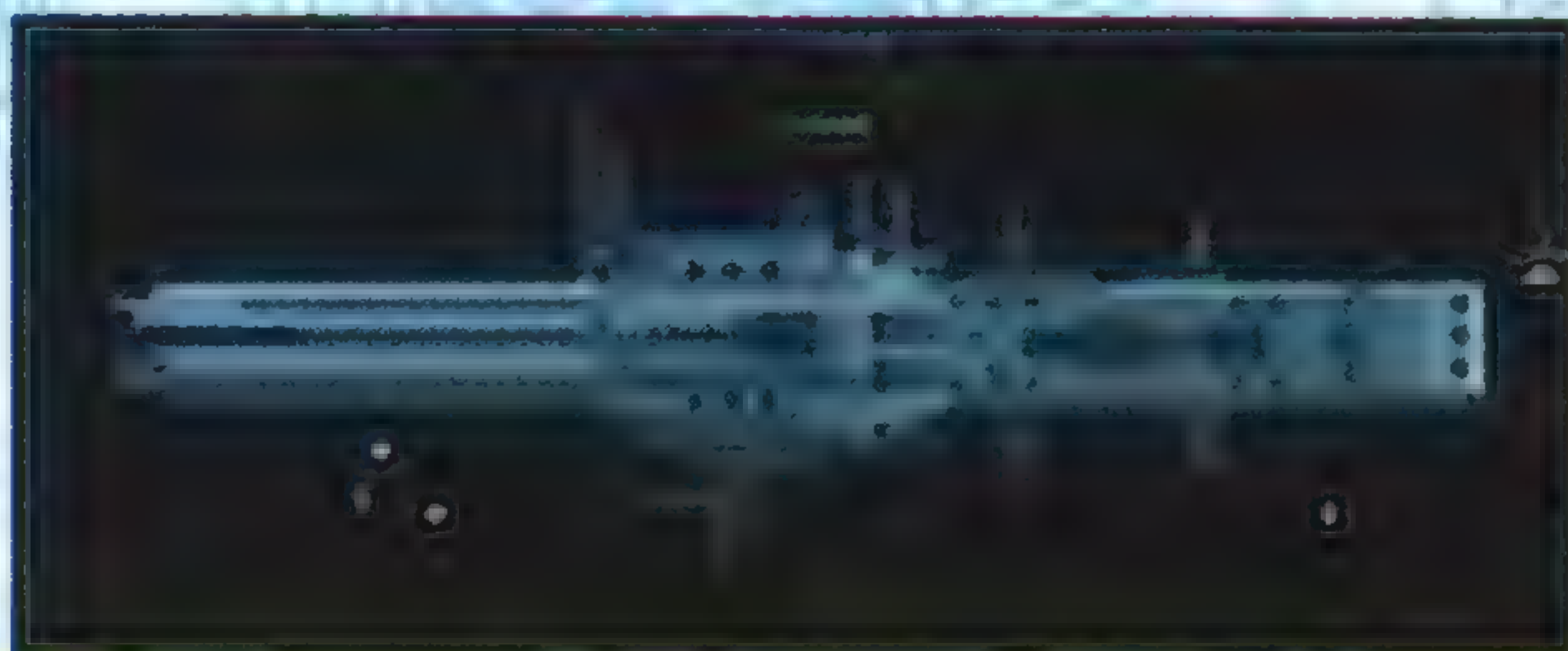
フリッツ・ヨーゼフ・ビッテンフェルトの旗艦

全長/815m 全幅/152m(サイドフィン含まず) 全高/222m(アンテナ部含まず) 乗員/902名

核融合エンジンを強化した大型戦艦。加速性能に優れているものの、機動性に多少の難がある。

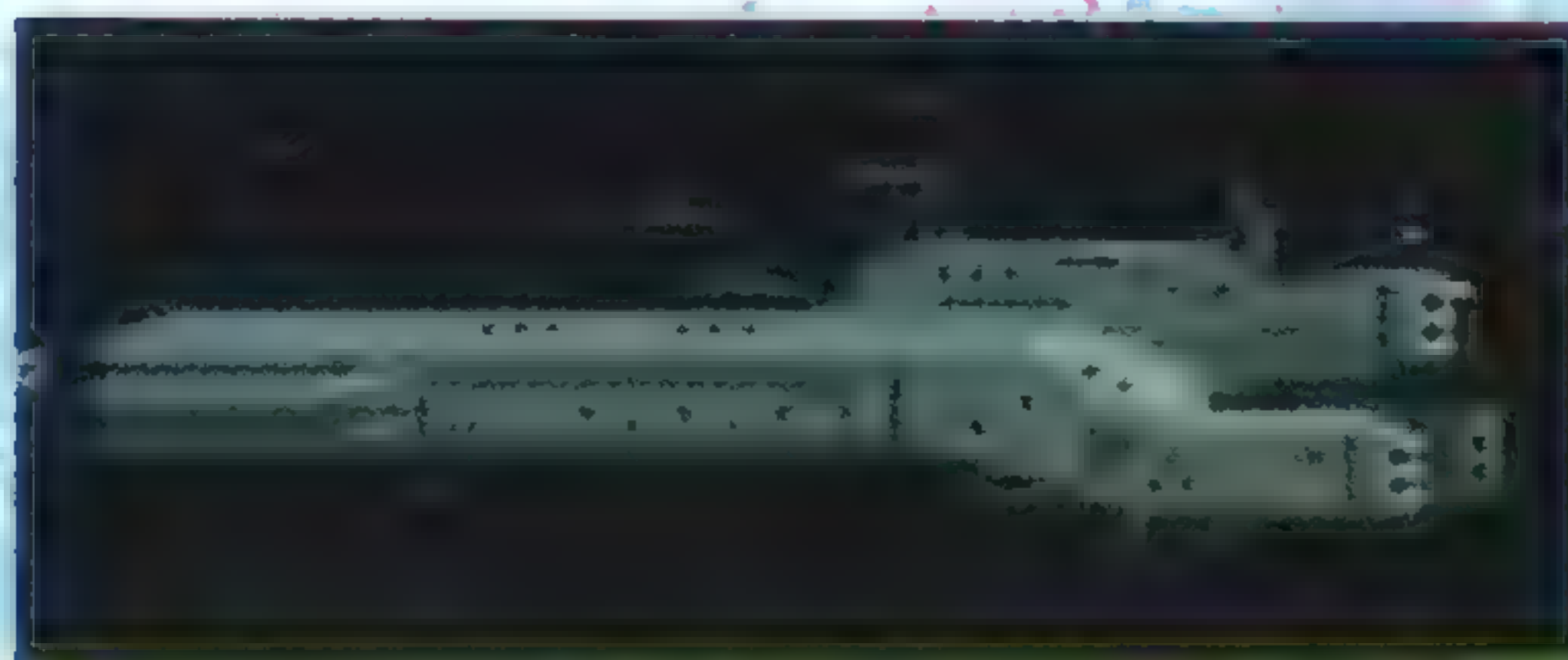
同盟軍旗艦

ヒューベリオン/Hyperion

ヤン・ウェンリーの旗艦

全長/911m 全幅/70m 全高/284m(アンテナ部含む) 乗員/915名

同盟軍の艦隊旗艦としては最も小型。各砲塔の可動性が高いことによるピンポイント攻撃など、攻撃力が充実している。

トリグラフ/Triglav

ダスティ・アッテンボローの旗艦

全長/924m 全幅/210m 全高/328m(アンテナ部含む) 乗員/823名

同盟軍の艦隊旗艦として、最後に開発された戦艦。前面攻撃力の強化など、完成度は高い。

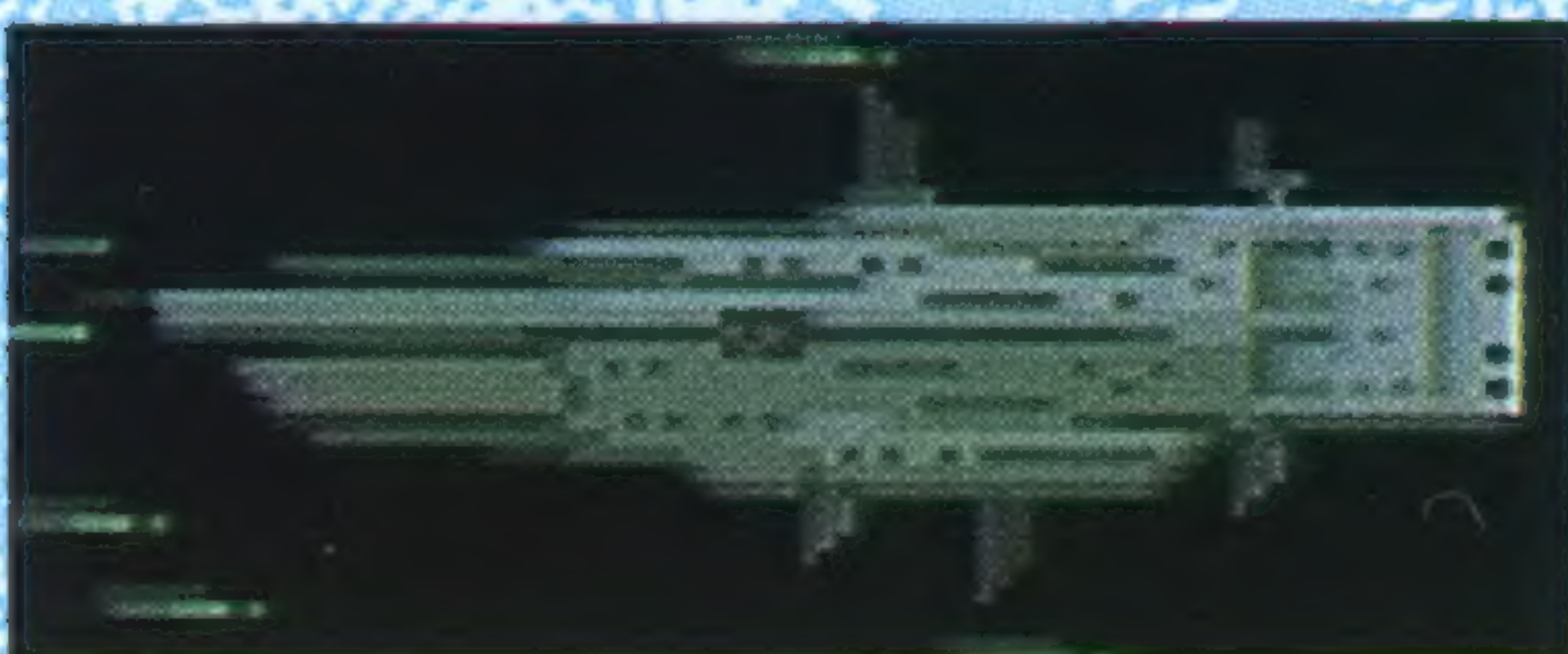
アガートラム/Agateram

エドウィン・フィッシャーの旗艦

全長/983m 全幅/72m 全高/356m(アンテナ部含む) 乗員/1,041名

艦隊旗艦をつとめる大型戦艦。同盟軍の戦艦は、艦艇の構造や機能に大差がなく、この艦も標準的なタイプである。

クリシュナ/Kulishuna

アップルトンの旗艦

全長/1,159m 全幅/72m 全高/358m(アンテナ部含む) 乗員/1,298名

特徴ある機体を持つ大型戦艦。機能は標準的である。

ク・ホリン/Ku Horin

ルフェーブルの旗艦

全長/1,157m 全幅/72m 全高/351m(アンテナ部含む) 乗員/1,227名

第3艦隊の旗艦をつとめる大型戦艦。比較的オーソドックスなスタイルの艦船である。

コマンド索引

使用上の注意

・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
・長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
・スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

制作・発売：徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
ユーザーサポート係 ☎03-3435-0834
販売協力：株式会社徳間書店
販　　売：株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。